BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini konsep perbaikan terus menerus harus dilakukan setiap organisasi untuk dapat bertahan dan menyesuaikan diri dengan segala perkembangan yang ada, termasuk toko online. Perbaikan terus menerus ini melihat bahwa tidak ada sistem terbaik, melainkan ada sistem yang lebih baik. Sistem yang ada sekarang harus dikembangkan untuk menghasilkan sistem yang lebih baik. Disisi lain, persaingan toko online sudah semakin bersaing. Sebuah toko online harus selalu dituntut untuk terus melakukan kemajuan teknologi, tidak hanya menampilkan sistem yang statis saja tapi sudah menggunakan sistem yang dinamis.

Unless Campaign adalah industri yang bergerak dibidang penjualan *online* seperti baju, *polo shirt*, *merchandise*, tas, dan juga *handmade* dalam tema *Go Green.* Unless Campaign saat ini memiliki sebuah *workhouse* yang terletak di Bandung. Dalam memasarkan produknya, Unless Campaign meggunakan media promosi *online*, pemasangan *x-banner*, dan pencetakan brosur. Sedangkan dalam proses pemesanan produk saat ini yaitu konsumen datang langsung ke *workhouse* Unless Campaign, melalui *e-mail* atau dengan menghubungi pihak Unless Campaign via telepon. Dalam proses penyimpanan berkas di Unless Campaign masih dalam bentuk penyimpanan berupa arsip dan buku.

Sebelumnya Unless Campaign memang sudah memiliki web sebagai media promosi saja, hanya menampilkan produk dan *company profile.* Kesimpulan yang dapat disimpulkan bahwa sistem yang sedang berjalan saat ini kurang optimal karena terdapat masalah yang timbul seperti media promosi yang terbatas baik dari segi jangkauan maupun dari segi isi informasi yang diberikan konsumen. Dalam kegiatan pemesanan juga terdapat masalah, walau menggunakan *e-mail* tapi tetap saja penyimpanan data masih dalam lokasi yang berbeda. Artinya pengolahan data belum disimpan dengan baik karena masih berupa berkas yang dapat rusak atau hilang sehingga mengakibatkan pembuatan laporan data yang belum terperinci dengan baik. Masalah lain yang ada pada Unless Campaign yaitu belum terintergrasinya sistem informasi dengan baik yaitu sistem transaksi yang belum ada. Lalu pada web Unless Campaign sebelumnya tidak bisa secara langsung memperlihatkan peningkatan produk yang dihasilkan (*reporting).*

Dengan ditemukan kondisi dan permasalahan yang ada, diperlukan sistem pemasaran, pemesanan, pengolahan data, serta pembuatan laporan penjualan, produk yang lebih baik. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang ada saat ini di Unless Campaign yaitu dapat memanfaatkan media internet, dengan cara membangun suatu sistem perdagangan secara *online* yang lebih dikenal dengan istilah *E-Commerce (electronic commerce)*. *E-Commerce* dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan kegiatan pemasaran yang lebih informatif dan luas, pemesanan yang lebih mudah, pengolahan data yang lebih terstruktur, serta pembuatan laporan yang lebih akurat. Maka perlu ada pengembangan aplikasi berbasis web yang dinamis untuk mempermudah dan mempercepat proses transaksi jual-beli produk. Sehingga memberikan kenyamanan bagi konsumen dalam berbelanja dan mengetahui produk terbaru Unless Campaign. Berdasarkan gambaran yang telah dijelaskan, maka penulis memilih judul "Pengembangan Web *E-Commerce* Pada Unless Campaign".

1.2 Perumusan Masalah

Kebutuhan konsumen untuk membeli barang secara cepat dan mudah sudah menjadi suatu perkembangan yang cukup pesat. Unless Campaign berusaha untuk bisa menciptakan kemudahan penjualan online untuk bisa membeli produk yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan tersebut maka dibuatlah suatu *website* untuk menyampaikan informasi yang dapat di akses setiap saat dan secara cepat.

Adapun perumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Web masih bersifat statis.
2. Web Unless Campaign hanya menampilkan katalog atau brosur produk saja tanpa ada *shopping chart* yang berfungsi untuk melakukan pembelanjaan.
3. Sistem transaksi online tidak ada.
4. Pembuatan laporan data yang belum terperinci dengan baik.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud perancangan *website* ini adalah agar pihak Unless Campaign dapat tetap melayani permintaan secara cepat dimana saja dan kapan saja.

Adapun tujuan dari perancangan *website* ini adalah :

1. Mempermudah Unless Campaign dalam mempromosikan produk-produknya kepada konsumen dengan biaya yang tidak terlalu mahal tetapi memiliki pasar yang lebih luas
2. Mempermudah konsumen untuk melakukan transaksi secara online
3. Memudahkan dalam membuat laporan data yang belum terperinci dengan baik

1.4 Batasan Masalah

1. Produk yang dijual berupa baju, polo shirt, souvernir atau merchandise, *handmade* yang hanya bertema/bersifat G*o Green* atau lingkungan
2. Aplikasi ini hanya untuk mengembangan Website Unless Campaign agar lebih dinamis.
3. Konsumen harus mendaftarkan diri sebagai member untuk bisa membeli produk Unless Campaign
4. Transaksi pembayaran untuk *banking* yang melalui *internet banking ,* kami tidak mendaftarkan diri sebagai pelayanan transfer otomatis, harus melalui nomer rekening.
5. Manajemen pembayaran dapat menggunakan pembayaran *online* yaitu paypal dan pembayaran *offline* transfer rekening antar bank.
6. Batas waktu retur adalah 24 jam, dimulai saat pesanan sudah diterima oleh pemesan
7. Perangkat lunak E-commerce ini berbasis Web dan bersifat online
8. Member dapat melakukan pemesanan produk, pembatalan pesanan, berhak memilih pembayaran secara *online* maupun *offline*, merubah data profile member dan password member, dapat melihat *history* pemesanan, member dapat melihat informasi mengenai produk.
9. Pemodelan Sistem menggunakan diagram UML antara lain :
   a) Activity Diagram
   b) Use Case Diagram
   c) Sequence Diagram
   d) Class Diagram

10. Aplikasi ini menggunakan Open Cart berbasis PHP dan My Sql

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan penulis menggunakan Metode Deskriptif dan Metode *Grounded Research*.

1. Metode Deskriptif

Penulis menggambarkan dan memaparkan suatu keadaan yang ada di lapangan tempat melakukan praktek kerja.

2. Metode *Grounded Research*

Penulisan berdasarkan fakta yang ditemui saat mengkuti praktek kerja dengan menggunakan perbandingan antara penerapan teori dan pemahaman yang didapat penulis.

Pengumpulan data dalam metode Grounded Research terdiri dari :

1. Studi Lapangan

Pengumpulan data secara langsung oleh penulis dengan mengamati kegiatan sehari-hari dan dicatat secara sistematis.

- Observasi

Mengadakan pengamatan secara langsung di lapangan yang menjadi objek kerja praktek kerja sekaligus ikut dalam proses kegiatan tersebut yang berkaitan dengan topik yang dibahas.

- Wawancara

Mengadakan Tanya jawab dengan orang-orang yang dinilai ahli/berwenang secara langsung dengan pekerjaan/kegiatan yang sedang dilaksanakan.

2. Studi Kepustakaan

Mengumpulkan data dan informasi melalui studi kepustakaan yang sesuai dengan objek praktek kerja, dengan cara menggali pengetahuan melalui karya tulis, mempelajari diktat catatan kuliah dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan objek praktek kerja.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan memberikan penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan penjelasan singkat tentang profil tempat kerja praktek dan pengetahuan dasar tentang *website* dan software penunjang.

BAB III : PEMBAHASAN

Bab ini merupakan dokumentasi pembuatan program yang dimulai dari analisa sistem, dan desain sistem.

BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dan saran untuk kepentingan pengembangan selanjutnya.